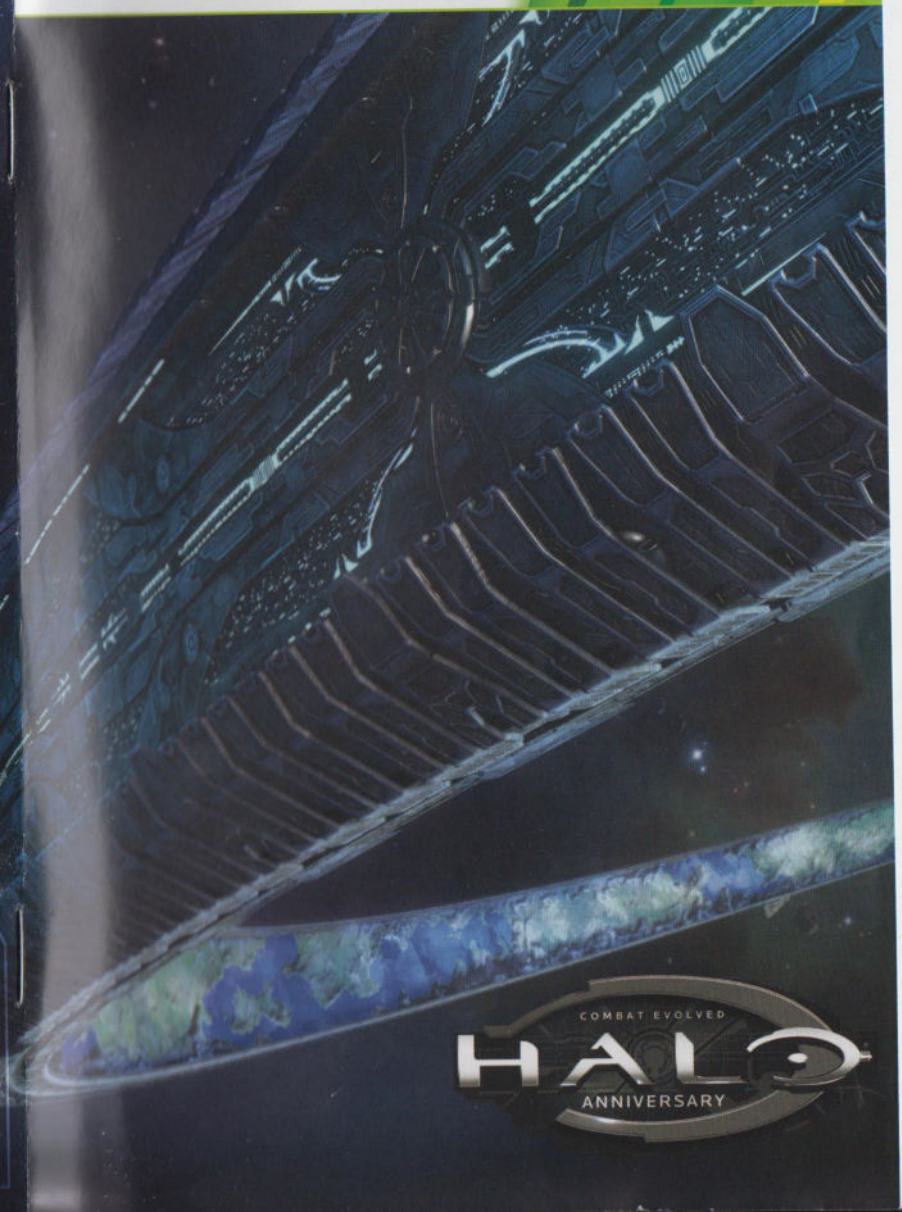
XBOX 360



Um mehr über die Features von *Halo®: Combat Evolved* Anniversary zu erfahren, gehen Sie auf:

www.halowaypoint.com/remastered

HALO WAYPOINT

⚠ WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem KINECT™-Sensor sowie in den entsprechenden Handbüchern zu verwendetem Zubehör. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Ersatzhandbücher erhalten Sie unter **www.xbox.com/support** oder durch telefonische Bestellung beim Kundensupport.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)
Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.
Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:
Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.
Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

ZEHN JAHRE HALO

Es ist nur noch schwer vorstellbar, aber im Jahr 2001, als *Halo: Combat Evolved* veröffentlicht wurde, sah die Welt der Videospiele noch ganz anders aus. Es gab zwar schon Ego-Shooter, ebenso wie Science-Fiction-Soldaten, aber das Erlebnis, das *Halo* bot, war unvergleichlich: Nervenaufreibende Gefechte gegen bestechend kluge KI-Gegner, angesiedelt in einem detailreichen Universum mit einer reichhaltigen, epischen Geschichte und einer Ansammlung erinnerungswürdiger Figuren.

Heute, im Jahr 2011, kann man sich eine Videospielwelt ohne dieses Spiel gar nicht mehr vorstellen. *Halo* mag das „Space Marine"-Genre nicht erfunden haben, aber es hat es sicherlich für immer geprägt — und die Fans haben dafür gesorgt, dass es zu einem Phänomen wurde. Ihre Mutter oder Ihr Nachbar mögen in ihrem Leben zwar noch nie einen Controller in die Hand genommen haben — aber wenn sie jemals von einem Videospiel gehört haben, stehen die Chancen nicht schlecht, dass es dieses ist. *Halo* und seine Nachfolger wurden über 40 Millionen Mal verkauft, und Fans haben das Universum des Spiels in Romanen, Comics und Animefilmen erforscht.

Um das zehnjährige Jubiläum von *Halo* zu feiern — und den Fans Lust auf die kommenden zehn Jahre zu machen — präsentieren Microsoft Studios und 343 Industries voller Begeisterung das Spiel, mit dem alles begann, völlig überarbeitet mit Hilfe der technischen Fortschritte eines ganzen Jahrzehnts: *Halo: Combat Evolved* Anniversary.

HELDEN STERBEN NICHT

Im Mittelpunkt von *Halo* steht immer noch John-117, Fans auf der ganzen Welt als der Master Chief bekannt. Als Kind wurde er vom Militärischen Nachrichtendienst entführt und ist eines der überlebenden Versuchsobjekte von Dr. Catherine Halseys Spartan-II-Projekt, einer Auswahl an genetisch verbesserten Supersoldaten, die die beste Verteidigung der Menschheit gegen die außerirdische Allianz bilden. Nachdem die meisten seiner Spartan-Kameraden in der Schlacht um Reach und anderswo fielen, ist der Master Chief einer der letzten seiner Art. Die Chancen stehen also eher schlecht.

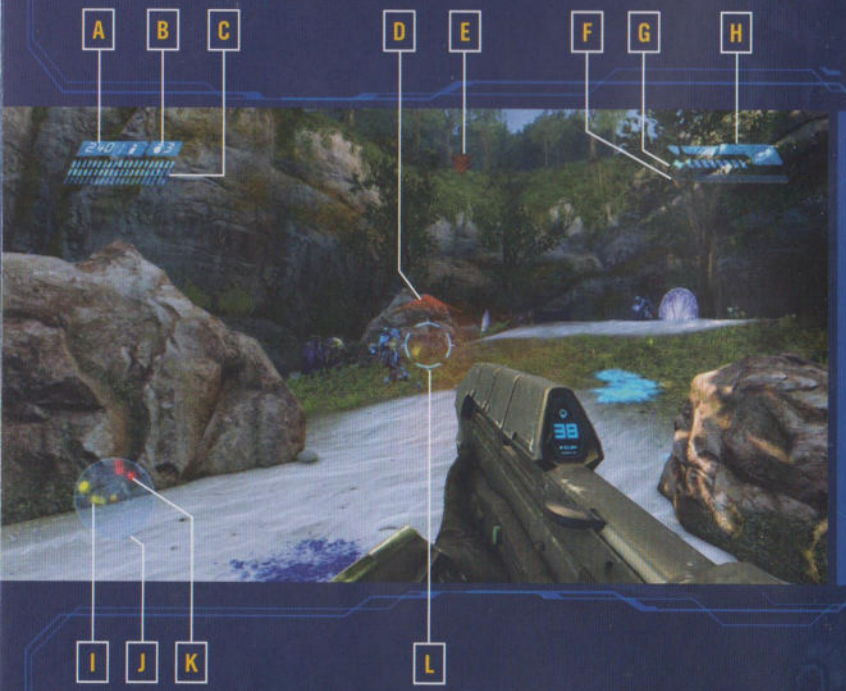
WAS BISHER GESCHAH

Wir schreiben das Jahr 2552 und die Menschheit steht kurz vor der Auslöschung. Nachdem die Menschheit jahrhundertelang unter Führung des United Nations Space Command (UNSC) die Galaxie per Überlichtgeschwindigkeit kolonisiert hatte, traf sie auf einen Feind, der ihre gesamte Existenz bedrohte — ein machtvolles Bündnis außerirdischer Rassen, das sich selbst Allianz nannte. Angetrieben von religiösem Fanatismus verlieh die Allianz ihrer Absicht schon beim ersten Kontakt unmissverständlich Ausdruck: die Menschheit auszulöschen.

Der nachfolgende Krieg zwischen der Allianz und der Menschheit dauert nun schon seit Jahrzehnten an. Nach einer Reihe katastrophaler Niederlagen ergriff das UNSC extreme Maßnahmen zum Schutz der Menschheit. Von gegnerischen Kräften verfolgte Schiffe müssen einen blinden Sprung durch den Hyperraum wagen oder sich sogar selbst zerstören, anstatt das Risiko einzugehen, die Allianz zur Erde zu führen.Auf dem Planeten Reach bekämpft das UNSC eine gewaltige Flotte der Allianz, die das letzte militärische Bollwerk der Menschheit vernichten soll. Der Kreuzer *Pillar of Autumn* flieht in den Hyperraum, in der Hoffnung, der Menschheit noch ein wenig Zeit verschaffen zu können — an Bord der womöglich letzte überlebende Spartan und ein KI-Konstrukt von entscheidender Bedeutung ...

IHR HUD

Das Heads-Up Display (HUD) ist Ihre Sicht auf die Welt durch das Visier Ihres MJOLNIR-Kampfanzugs, ergänzt mit zusätzlichen lebensnotwendigen Informationen. Das Verständnis der einzelnen Angaben Ihres HUD kann im Gefecht durchaus den Unterschied zwischen Leben und Tod ausmachen.



A	Munition	G	Gesundheit
B	Granaten	H	Schild
C	Schuss im Magazin	I	Verbündeter (gelb)
D	Beschussrichtung	J	Bewegungsmelder
E	Navigationspunkt	K	Gegner (rot)
F	Taschenlampe	L	Fadenkreuz

MULTIPLAYER

Halo: Combat Evolved Anniversary beinhaltet neue Multiplayer-Karten für *Halo: Reach*. Sie können auf diese Karten über die Option **Multiplayer** im Hauptmenü zugreifen.

MULTIPLAYER AUF DVD

Stellen Sie Ihren Verbindungstyp für den Multiplayer-Modus ein, indem Sie **Netzwerk** in einer Spiel-Lobby auswählen und dann **Xbox LIVE**, **System Link** oder **Lokal** wählen. Sie benötigen eine Xbox LIVE® Gold-Mitgliedschaft, um ein Spiel auf Xbox LIVE zu suchen oder zu leiten.

MULTIPLAYER ÜBER DOWNLOAD-CODE

Sie können die Multiplayer-Karten in *Halo: Combat Evolved* Anniversary auch mittels des Download-Codes nutzen, den Sie auf der beigelegten Karte in Ihrer DVD-Hülle finden. Sobald Sie die Karten heruntergeladen haben, können Sie sie im Multiplayer-Modus von *Halo: Reach* zusammen mit all den üblichen Hoppern, Karten und Modi von *Halo: Reach* einsetzen.

MULTIPLAYER-GRUNDLAGEN

Im Multiplayer-Modus können Sie Ihre Ausrüstung wählen, einschließlich Panzerungsfähigkeit, Primär- und Zweitwaffe und die Art und Menge der mitgeführten Granaten. Sie können von den folgenden drei Lobbys aus an Multiplayer-Gefechten teilnehmen: Spielersuche, Feuergefecht und benutzerdefinierte Spiele.

SPIELERSUCHE

Die Spielersuche-Lobby bringt Sie online mit Spielern ähnlicher Könnensstufen zusammen (Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft erforderlich).

FEUERGEFECHT

Im Feuergefecht treten Sie mit bis zu drei Freunden gegen Wellen von Angreifern der Allianz an und erhalten für jeden ausgeschalteten Gegner Punkte. Halten Sie die Augen nach Orden-Punktemodifikatoren offen (Kopfschüsse, Anheften von Granaten und mehr).

BENUTZERDEFINIERTE SPIELE

Erstellen Sie ein privates Match oder passen Sie Multiplayer-Spiele an, indem Sie in der Benutzerdefiniertes-Spiel-Lobby (in der Sie auch die Spiel- und Kartenoptionen einstellen können) Spiel- oder Spielereinstellungen ändern. Beim Erstellen eines Spiels auf Xbox LIVE können Sie Privatsphäre-Optionen aus dem Netzwerk-Menü einstellen und benutzerdefinierte Spiele mit Spielern von Ihrer Freundeliste und denen, mit denen Sie kürzlich gespielt haben, spielen.

KINO

Hier können Sie Screenshots aus Filmen von Multiplayer- und Solospielen mit verschiedenen Aufnahmewinkeln machen, bearbeiten und ansehen. Spieler mit einer Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Filme und Screenshots auch online speichern und sie Freunden zeigen.

SCHMIEDE

Verteilen Sie Objekte, Equipment und Hindernisse auf einer beliebigen Multiplayer-Karte. Kartenvarianten können von Ihnen allein oder zusammen mit Freunden über Xbox LIVE, System Link oder eine lokale Xbox 360 Konsole erstellt werden.

NEUE FEATURES

KOOP ÜBER XBOX LIVE

Sie können die ursprüngliche *Halo*-Kampagne mit einem Freund offline im Splitscreen-Modus oder über Xbox LIVE spielen, indem Sie Ihre eigene Lobby erstellen oder der eines Freundes beitreten. Laden Sie einen Freund über das Guide-Menü oder im Spiel über das Lobby-Menü zum Spielen ein.

SCHÄDEL

Eine beliebte Innovation in *Halo 2* waren die Schädel — versteckte Objekte die das Gameplay verändern. *Halo: Combat Evolved* Anniversary verfügt nun auch über dieses aufregende Feature. Sobald sie eingesammelt wurden, können Schädel in der Kampagnen-Lobby aktiviert oder deaktiviert werden.

3-D

Halo: Combat Evolved Anniversary ist vollgepackt mit audiovisuellen Verbesserungen — und wenn Sie einen 3-D-Fernseher besitzen, können Sie zusätzlich noch eine dreidimensionale *Halo*-Erfahrung erleben — buchstäblich ein *Halo* wie Sie es noch nie zuvor gesehen haben.

KLASSISCHE ANSICHT

Um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie groß die Verbesserungen beim neuen *Halo* sind, können Sie mithilfe von ◀ jederzeit zwischen der alten und der neuen Grafik wechseln.

ERFOLGE IM SPIEL

Eine brandneue Liste an Erfolgen wartet nun in der ursprünglichen *Halo*-Kampagne auf Sie, damit Sie Ihren Gamerscore auf Xbox LIVE weiter verbessern können.

KINECT FEATURES

Diese Inhalte erfordern eine Aktualisierung die automatisch heruntergeladen wird, sobald eine Anmeldung bei Xbox LIVE erfolgt. Spieler mit einem Kinect Sensor können einige gestengesteuerte und sprachaktivierte Features nutzen, einschließlich der Möglichkeit, Gegner und Objekte auszuwählen und zu analysieren (wodurch in der Bibliothek wichtige Informationen freigeschaltet werden) und zwischen den Menüs im Spiel zu wechseln. Ziehen Sie die Informationen im Spiel zu Rate, um eine vollständige Auflistung der Features und der zugehörigen Kinect-Sprachbefehle zu erhalten.

HALO WAYPOINT: KONSOLE/WEB/MOBILTELEFON

Greifen Sie jederzeit online auf Informationen über das *Halo*-Universum zu, und zwar mit Halo Waypoint. Dort finden Sie alles von Details über die Geschichte über von der Community erstellte Inhalte bis hin zu bisher unveröffentlichten Sendungen und Serien. Sie haben auch Zugriff auf eine übersichtliche Zusammenfassung und Statistiken Ihrer Kampagne und Multiplayer-Karriere, wobei alle *Halo*-Titel abgedeckt werden. Was auch immer Sie suchen, Waypoint ist die ultimative Anlaufstelle für *Halo* betreffende Neuigkeiten, Spiele, Infos, Foren, Community-Features und Merchandising. Sie erreichen es über das Hauptmenü, Ihre Xbox 360 Steuerung, Ihren PC oder sogar Ihr Mobiltelefon. Besuchen Sie einfach über Ihren Internet-Browser **www.halowaypoint.com**.

Sprachsteuerung wird nur für bestimmte Länder und Sprachen unterstützt. Auf http://support.xbox.com/Pages/kinect/speech-recognition/default.aspx finden Sie eine Liste der entsprechenden Länder.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live**.

Anschließen

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und —Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

Jugendschutz

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings**.

Herstellergarantie für Ihre Kopie der Xbox-Spielsoftware („Spiel")

Garantie
Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Ihre Ansprüche
Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat.**WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)**

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen
Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

***PSS** – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

****TTY** –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter **www.xbox.com**

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E Mail-Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht. Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

Die Angaben in diesem Dokument sind ohne Gewähr. In diesem Dokument enthaltene Informationen und Ansichten, einschließlich URL- und andere Websiteverweise, können sich ohne Ankündigung ändern.

Dieses Dokument gewährt Ihnen keinerlei rechtliche Ansprüche an jedwedem geistigen Eigentum aus irgendeinem Produkt von Microsoft. Sie dürfen dieses Dokument für den Eigengebrauch kopieren und benutzen.

© 2011 Microsoft Corporation.

Microsoft, Kinect, 343 Industries, Halo, die Halo-Logos, TrueSkill, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox Logos sind Marken der Microsoft-Firmengruppe.

Entwickelt von 343 Industries, Bungie, Certain Affinity und Saber Interactive für die Microsoft Corporation.

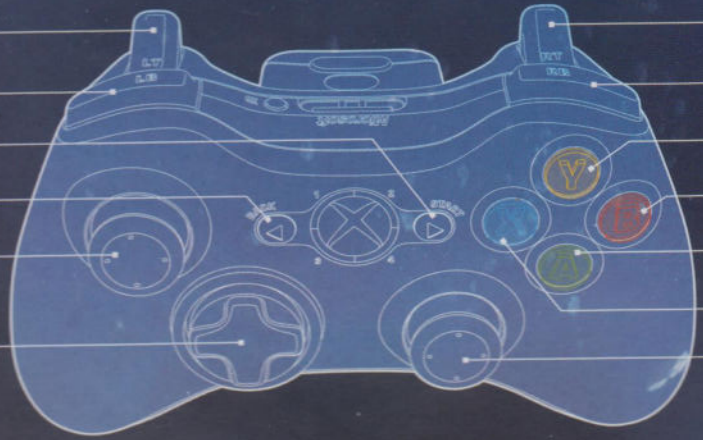
Bungie und das Bungie-Logo sind Marken von Bungie LLC.

Certain Affinity ist eine Marke von Certain Affinity Inc.

Verwendet Havok™. © 1999–2011. Havok.com Inc. (oder seine Lizenzgeber). Mehr Informationen finden Sie auf www.havok.com.

Verwendet Autodesk® Scaleform®. © 2011. Autodesk Inc.

SPIELSTEUERUNG (STANDARD)



- Granaten (LT)
- Taschenlampe (LB)
- Pausenmenü
- Sicht umschalten
- Bewegen (L)
- Klicken zum Ducken (L)
- Bewegen

- Waffe feuern (RT)
- Nahkampf (RB)
- Waffe wechseln (Y)
- Granaten wechseln (B)
- Springen (A)
- Aktion/nachladen (X)
- Umsehen (R)
- Klicken zum Zoomen (R)

343 INDUSTRIES · Microsoft Studios · BUNGIE · SABER INTERACTIVE · CERTAIN AFFINITY

Artikelnr. X17-58062-01